JOYSTICK 134

Arcanum
AIDE DE JEU

Empire Earth
AIDE DE JEU

Soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 134

SOMMAIRE

EDITO

Captain ta race vient à peine de terminer le montage des immenses cartes d'Arcanum que le voilà reparti sur celles d'Empire Earth. Le pauvre ! Et dire qu'il n'en est qu'à la première campagne. Cette fois-ci, il n'aura pas le temps de venir boire un verre avec nous. Et qui dit verre, dit addition. Celle du mois dernier comportait un petit piège. Rappelez-vous, l'euro qui avait disparu... En fait, il fallait chercher la solution dans l'énoncé. Nous avions bel et bien payé 9 euros chacun, soit 27 euros, et ce pour une addition, non pas de 25 euros, mais bien de 27 euros (25 euros + les 2 euros de pourboire). Et voilà, c'était super-fastoche. Les deux gagnants ex-aequo sont J.P. Mettere et T. Licitri (82 bonnes réponses). Pour ce numéro 134, la question est également facile (et proposée par Jean-Noël Bénier) : quel est le nombre composé de trois chiffres, qui lu de gauche à droite est douze fois plus grand que lu de droite à gauche ?

Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de février. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurais-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce nombre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr et si possible, spécifiez la réponse à la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour désigner le gagnant.

Bonne chance !
Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 134
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx, Kika
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquette : Sonia Nini, Suzie Gorini,
Catherine Branchut
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

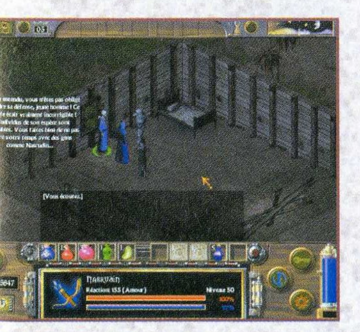
Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 134
de Joystick est une publication HDP

AIDE DE JEU

Arcanum

Le clan de la Montagne Noire

Après nous être baladés à Cendrebourg, il est temps de passer aux choses sérieuses et d'attaquer une des questions importantes du jeu : qu'est devenu le clan de la Montagne Noire ? Après votre discussion avec Bastien, l'emplacement de son ancienne ville apparaît sur votre carte.





LA MONTAGNE NOIRE

La Montagne Noire est votre premier gros donjon. Il présente trois types de difficultés.
Il est truffé de pièges, vous devez donc vous assurer, avant d'y pénétrer, soit de pouvoir les désarmer et les détecter par magie ou en utilisant vos capacités, soit d'avoir un soigneur avec vous. Des créatures d'assez gros niveau (entre le niveau 15 et 30) vous y attendent. Certaines d'entre elles dégradent votre équipement quand vous les attaquez. Pour éviter de voir votre épée tomber en pièce, utilisez soit des armes de longue portée comme un arc ou un pistolet, soit des sorts. La magie semble bien fonctionner. Si vous n'avez pas le choix, assurez-vous d'avoir une arme de réserve ou utilisez tout simplement vos poings. Chaque fois que vous serez touché, votre armure en prendra un coup. Si vous vous sentez sûr de vous alors essayez le naturisme. Vous en prendrez plein la tête, mais votre équipement restera intact. Une fois que vous aurez trouvé l'unique rescapé du clan, il vous apprendra que le reste des nains a été exilé sur l'île du désespoir, banni par Loghaire, le chef du clan de la roue, et les elfes. N'oubliez pas de cliquer sur le pilier pour obtenir des explications plus cohérentes et de relancer la conversation avec Gudmund. Une fois que vous avez fini, il ne vous reste plus qu'à repartir à Tarante rejoindre Bastien après avoir piller tous les trésors du donjon. Bastien vous propose de vous prêter un de ses capitaines pour vous rendre sur l'île. Pour cela, rendez-vous sur les quais de Cendrebourg.



L'ÎLE DU DÉSESPOIR

Une fois que vous êtes arrivé, sauvegarder. Quand vous aurez quitté l'île, vous ne pourrez







pas y revenir. Suivez le chemin vers l'ouest pour pénétrer dans le camp retranché. Parlez avec le garde, il vous donnera des renseignements sur le chef de l'enclave et son garde du corps. Il vous parle aussi d'une bête qui traîne dans les environs, terrorisant la population. Acceptez de la tuer et suivez le mur ouest en restant à l'extérieur du village. Vous allez découvrir un passage dans l'eau à un endroit moins profond. Traversez, suivez la côte d'abord vers le nord puis vers l'est où vous apercevrez des empreintes. Suivez-les pour arriver dans l'antre de la bête. Une fois que vous l'avez tuée, fouillez le coin pour récupérer ses trésors et revenez à l'enclave. Là une juste récompense vous attend. Dans une des premières maisons de l'enclave côté est, une jeune femme, Cynthia Tourbière, vous demande de l'aider à s'échapper. Elle vous parle d'un groupe de femmes qui habite l'île. Si vous acceptez de l'aider, elle vous indique le lieu. Vous pouvez vous y rendre et l'y amener après avoir discuter avec la meneuse du groupe.
Dans une des maisons proche, vous rencontrez un homme qui recherche des objets technolo-







giques. Si vous acceptez d'en chercher pour lui, il vous indique un lieu sur la carte.
Dans une des maisons du côté sud, vous rencontrez Norian. Celui-ci vous demande de livrer de l'alcool à un certain Maximilien. Si vous acceptez, vous découvrez que Maximilien est le véritable héritier de Cumbria. Il vous demande de contacter de Lianne à Dernholm pour lui faire part de sa situation.
Finalement, vous rencontrez le garde du chef. Pour discuter avec ce dernier, vous devez vous battre dans l'arène. Cinq combats vous attendent, le dernier étant contre des mages pouvant invoquer des élémentaires et des démons. Vous devez vous battre seul et donc demandez à vos compagnons de vous attendre. Une fois que vous êtes parvenu à éliminer tous vos opposants, vous pouvez rencontrer le nain qui dirige le camp. Il vous confirme que le clan de la Montagne Noire n'est pas sur l'île et vous suggère de rencontrer le clan de la Roue. Dont il vous indique la location. Il vous signale aussi que vous devez posséder un certain type de lunette pour voir l'entrée secrète. Vous pouvez le persuader de vous donner les siennes, le tuer, le voler ou lui piquer le schéma caché dans son coffre. Il ne vous reste plus qu'à retourner à Tarante faire votre rapport à Bastien.



LE CLAN DE LA ROUE

Quand vous arrivez à l'endroit indiqué, chaussez les lunettes pour repérer l'entrée secrète. Une fois qu'elle sera découverte, vous n'aurez plus besoin de les remettre. Cherchez la salle de trône pour parler avec le fils de Loghaire, Randver. Sauvez avant la conversation. Vous devez obtenir du fils qu'il vous indique où trouver le père (dans l'Antre) et vous donne la permission de chercher dans les souterrains. Dans le cas contraire, vous serez obligé de tuer le nain qui garde l'entrée. Celle-ci est à l'est du niveau près de la salle de trône. Avant de descendre, vous pouvez visiter la citée des nains. Certains vous donneront de nouvelles quêtes à effectuer. Quand vous serez descendu dans les souterrains pour retrouver Loghaire, vous aurez à affronter le même type de créatures que dans le donjon du clan de la Montagne Noire. Donc attention à vos armures et épées ainsi que quelques nouvelles dont vous vous débarrasserez assez vite. Loghaire vous apprendra qu'une délégation envoyée par la Dame d'Argent lui a demandé d'exiler le clan de la Montagne Noire. Il vous suggère de vous rendre à Qintarra en passant d'abord par Eaux Dormantes afin de découvrir la localisation précise de la ville des elfes. Il vous donne aussi la lettre du chef de la délégation des elfes.



EAUX DORMANTES

Explorez la ville. Plusieurs personnes vous proposeront des quêtes.
Le forgeron, Richard poirot vous demande de retrouver Cyrus le mage. Sa maison est au nord-ouest de la ville. Quand vous vous y rendez, vous découvrez qu'elle est vide mais vous remarquez des traces de sang et de larges empreintes. Suivez les empreintes jusqu'à ce qu'elles vous conduisent dans une grotte. Là, Cyrus vous attend enfermé dans une cage. Discutez avec lui mais ne le libérez pas. Quand la conversation est finie, allez à l'entrée de la grotte, l'ogre arrive. Tuez-le et prenez-lui la clé pour ouvrir la cage.
À l'auberge, le tavernier vous donne un livre que Joachim a laissé. Quand vous le lisez, laissez-le ouvert suffisamment longtemps pour que Virgile entame une conversation avec vous.
Brigitte, la prêtresse de Geshtianna, vous raconte que quelqu'un a volé la statue de la déesse. Après avoir accepté de l'aider, allez au













pub et écoutez les rumeurs. Vous apprenez que Marley est devenu soudainement plus populaire. Allez chez lui, au sud est de la ville. Vous pouvez le persuader de vous rendre la statue, le tuer ou lui voler la clé pour accéder à la caisse qu'il cache. Quand vous rapportez l'idole, vous recevez +1 en beauté et des cadeaux plus intimes si vous acceptez de suivre l'enseignement de Brigitte.
Hilaire vous indiquera où se trouve Qintarra si vous accédez à ses désirs. Quand il vous demande si vous voulez bien lui dire pourquoi vous désirez vous rendre à Qintarra, répondez-lui que vous ne voulez pas répondre à sa question mais que vous êtes prêt à le lui raconter. Son deuxième desideratum est de posséder la fourrure du géant d'Eaux Dormantes. Il vous indique une personne qui vous renseignera sur l'endroit où il se cache. Allez la voir, sa maison est nord-est de la ville. Il vous indique comment le capturer. Prenez la cage et rejoignez l'antre. Actionnez la cage sur le lapin pour l'emprisonner, retournez



voir le savant. Il vous demande d'amener la bête à Tristan Fenwick de la société de zoologie de Tarante. Allez à Tarante et parlez à Fenwick. Celui-ci vous dirige sur le musée de Parnell où vous pouvez acheter ou piquer la fourrure du géant d'Eaux Dormantes. Quand vous la donnez à Hilaire, vous pouvez lui mentir ou lui raconter la vérité, il vous indiquera Qintarra.
Si vous n'arrivez pas à sortir quoi que ce soit de Hilaire, il existe une autre solution pour découvrir le chemin qui mène à Qintarra. Hilaire porte un médaillon N'tala. C'est celui que cherche l'herboriste de Tristes Collines. Si vous lui ramenez, elle vous dira où est Qintarra.

QINTARRA

Parlez aux gardes pour pénétrer dans la ville et parlez aux gens pour obtenir des quêtes.
Le maître de chasse vous demande de retrouver un chasseur manquant. Il vous indique le village Bedokaan où le chasseur a été vu la dernière fois. Quand vous vous y rendez, vous découvrez le chasseur emprisonné. En tuant les gardes, vous récupérez des cordes qui vous permettent de libérer le chasseur. Mais vous pouvez aussi essayer de les persuader de le libérer. Pour cela allez voir le chef, au nord-est du prisonnier. Soit vous réussissez à le convaincre que tous les hommes ne sont pas démoniaques, soit vous acceptez d'éliminer les braconniers. À votre retour, il libèrera le prisonnier.
Le forgeron de la ville vous demande de lui ramener du mithril. Si vous n'en avez pas, vous pouvez vous rendre au clan de la roue pour en acheter ou dans ses souterrains pour en ramener.
Whysper vous donne une gemme qui vous rend

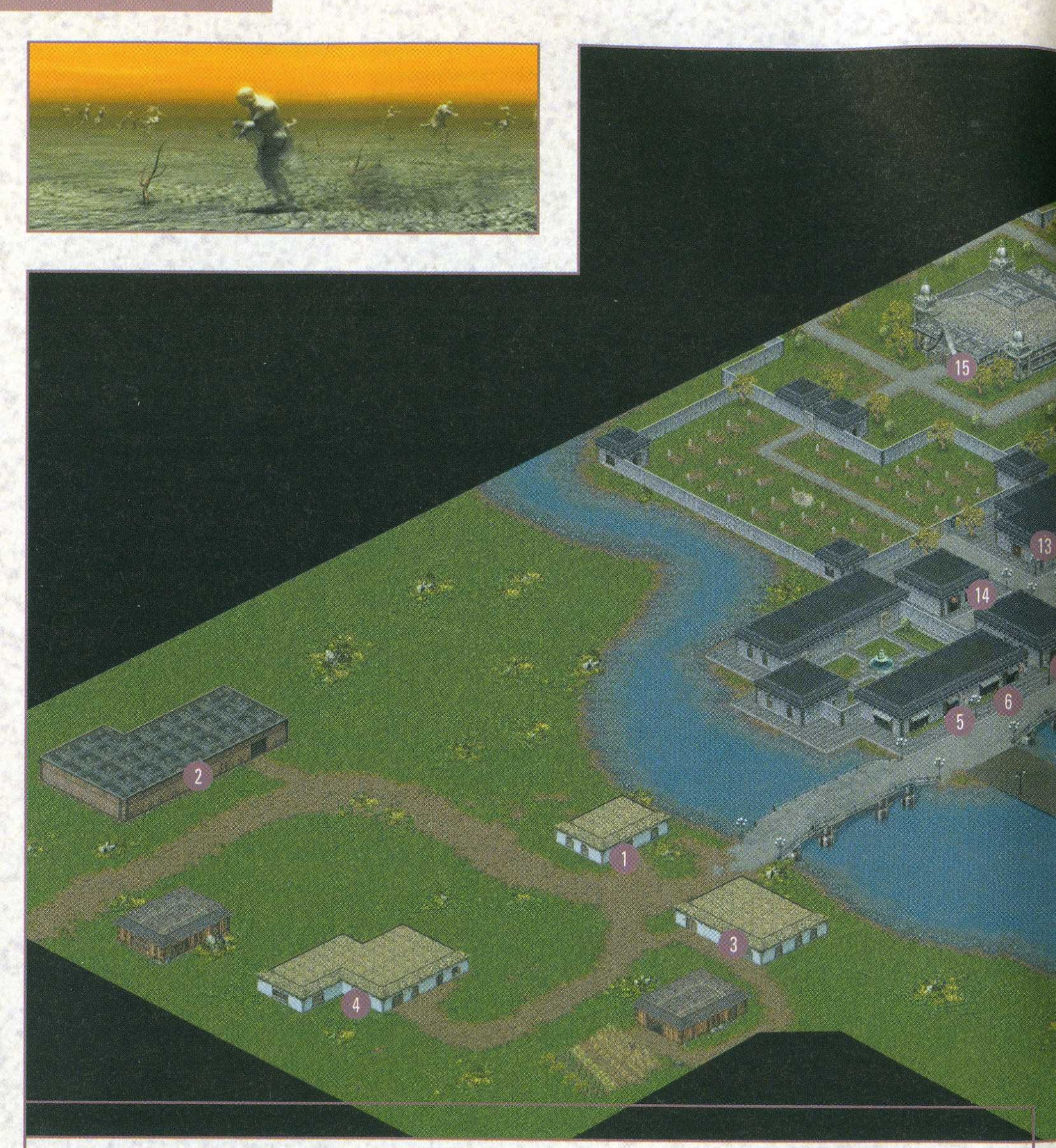


invisible pendant plusieurs heures si vous lui racontez votre histoire. Vous devez aussi lui ramener de l'essence de Volar. Vous pouvez en trouver par accident mais plus tard, dans le jeu, vous en découvrirez.
Orfraie vous demande de chasser un groupe d'humains qui squatte sur les terres sacrées. Pour vous en débarrasser, ne cherchez pas le combat. Séparez-vous de vos compagnons pour être sûr qu'ils n'interviendront pas. Provoquez le chef jusqu'à qu'il vous attaque, mais ne levez pas la main sur lui. Le dieu du coin le fera disparaître dès qu'il vous blessera. Vous pourrez alors aller voir la reine des elfes. Écoutez ce qu'elle vous dit et allez discuter avec Raven. Vous devez maintenant chercher un humain : le Dr. Renford A. Terwilliger, censé savoir où se situe la citée des elfes noirs.
Retournez à Tarante et demandez des renseignements sur lui aux archives. Puis allez à la bibliothèque pour essayer d'obtenir une copie du livre. Lisez le livre que l'on vous propose, vous devez contacter Victor Mistik à Caladon. La ville apparaît sur votre carte, il vous suffit de demander au capitaine d'un navire de vous y amener pour vous y retrouver.









1 - 3, rue de l'Ancien Roi
2 - 15, rue de l'Ancien Roi
3 - 25, rue de l'Ancien Roi
4 - 1, rue de l'Ancien Roi
5 - L'auberge du Champignon
6 - Au Champignon Vénéneux
7 - Armures de Caladon
8 - Panoplie Enchantée
9 - Ménagerie Mystique
10 - À l'Oignon qui Pleure
11 - 1, rue de Witechurch
12 - 5, rue de White-Church
13 - 9, passage du Loup Gris
14 - Décoctions Thérapeutiques de Rose Marie
15 - Temple panarii
16 - Musée de Caladon
17 - Gitane
18 - 22, ruelle du Dragon
19 - 24, ruelle du Dragon
20 - 25, ruelle du Dragon
21 - 23, ruelle du Dragon
22 - 21, ruelle du Dragon
23 - 15, avenue Toussaint
24 - 7, avenue Toussaint
25 - Prison
26 - Poste de police
27 - Haricots magiques

Caladon

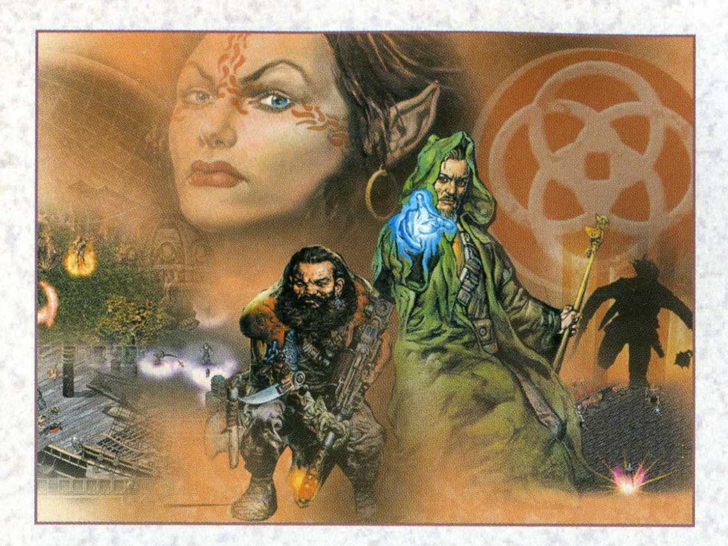


CALADON

Au 9, passage du Loup Gris, Lilianne Mistik vous apprend que son mari est mort il y a plusieurs jours déjà. Il est enterré au cimetière de la ville. Avant de mourir il a caché la copie du livre. Elle vous demande de trouver comment Kendrick Wales a appris que Victor possédait une copie. Vous pouvez questionner les deux serviteurs, ils ne vous apprendront rien mais le passeport qui traîne par terre vous indique où habite l'un d'eux. Si vous y aller, vous trouve
une preuve qui prouve sa traîtrise.

Au cimetière, vous pouvez creuser la tombe d
Victor Mistik si vous avez une pelle. Sin
demandez au nain qui le garde de vous aide
Vous découvrez un livre à l'intérieur acheté
Rosebourg. Demandez votre chemin à vot
aide temporaire pour que la ville soit indiqu
sur la carte.

À l'Oignon qui Pleure, Ryan Ponce vo
demande de tuer son père. Ce dernier est a





5, rue de White-Church, juste au nord. Si vous lui dites que son fils veut le faire tuer, il vous attaque. Donc prenez l'initiative et attaquez-le. Fouillez la maison et allez réclamer votre dû à l'intéressé.
Au 15, rue de l'Ancien Roi, vous rencontrez Jérôme Maxime qui vous raconte comment son atelier a été dévasté et ses machines volantes volées par des ogres. Si vous lui donnez l'appareil photo trouvé sur le site du crash (il contient la preuve que ses machines fonctionnent bien), il vous offrira une récompense intéressante.
Au 25, rue de l'Ancien Roi, vous rencontrez David Futé et sa fille. Ils vous racontent qu'une bête dévore leurs lapins durant la nuit. Acceptez de les aider et montez la garde devant la maison à la nuit tombée. Vous découvrez que Cynthia est un loup-garou. Ne la tuez pas, allez voir son père pour l'avertir. Il vous demande de découvrir un remède à Tulla.
Au 22, ruelle du Dragon, vous rencontrez enfin Arthur Tyron. Il vous raconte les expérimentations que les gnomes ont fait pour créer des gardes du corps. Il vous demande de découvrir une preuve sur l'île des demi-ogres. Rendez-vous sur le quai pour vous embarquer sur un navire. Fouillez les installations pour découvrir un journal. Quand vous revenez pour le donner à Tyron, un gnome vous attend à sa place.
À l'entrée du parc, les deux personnages que vous rencontrez essayent de vous vendre des haricots magiques, vous pouvez les acheter, mais les voler est encore mieux. Pour les utiliser, faites-les identifier.
Au poste de police, l'inspecteur-chef André vous permet de l'aider à découvrir qui a commis les crimes de White-Church. Il vous indique de fouiller les lieux du crime pour vous faire une idée. Dans la pièce à côté, vous pouvez parler au seul témoin existant. Sur les lieux du crime vous découvrez une trappe impossible à soulever. Retournez au commissariat le signaler. L'inspecteur vous indique qu'un troisième crime a eu lieu. Sur le sol est marqué le nom du meurtrier. Apparemment c'est un démon, vous devez vous rendre à Tarante à l'université pour savoir comment s'en débarrasser. Si vous lui avez précédemment parlé, vous pouvez lui envoyer un télégramme. Une fois que vous avez récupéré l'épée qui vous permettra de tuer le démon, l'inspecteur vous donne l'autorisation d'accéder aux égouts. Pour tuer l'elfe possédé, équipez-vous de l'épée et surtout faites attention à être le seul à l'attaquer. Si tout se passe dans les règles, vous devrez venir à bout du démon en moins de deux. Retournez alors au commissariat obtenir votre récompense. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre à Rosebourg essayer de découvrir ce qu'à pu y faire Victor Mistik.
Les voleurs vous proposent aussi quelques quêtes avec des objets intéressants à la clé.

ROSEBOURG

La première chose à faire est de fouiller le cimetière. Creusez la tombe de Philippe Mistik pour découvrir une copie du livre qui vous intéresse, après l'avoir lu, T'sen-Ang

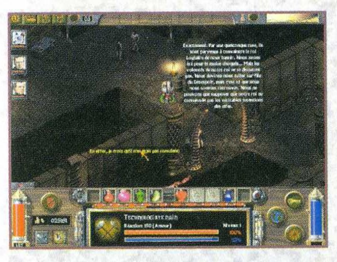








apparaît sur la carte. D'autres quêtes vous sont proposées.
Jason C. Guy vous demande de l'aider à prouver sa théorie. Pour l'instant vous ne pouvez rien faire, mais plus tard vous découvrirez une preuve.
Un journaliste vous demande de prendre la photo d'une wiverne à sa place. Rendez-vous à l'endroit qu'il vous indique après vous être armé de son appareil photo. Avec de la chance, vous apercevrez le monstre assez rapidement. Prenez une photo avant de le tuer. Fouillez le coin pour découvrir le pont qui vous permet d'accéder à l'autre rive du fleuve.
Vous pouvez aussi parler à l'aubergiste. Si vous avez conservé le paquet d'allumettes découvert sur le site du crash, il vous donnera des indications de Stennar.
Si vous écoutez toutes les rumeurs qui circulent dans la ville, vous entendez parler d'un campement de voleur à proximité des montagnes (1550W, 1536S). L'entrée est réservée aux espèces les plus petites mais avec un sort vous y accédez facilement.
En partant pour T'sen-Ang, arrêtez-vous en









route au vieux lagon (1695W, 1319S) pour récupérer de l'essence de Volar.

T'SEN-ANG

Pour pénétrer dans la ville sans violence, vous devez montrer une amulette de la main de moloch aux gardes. Si vous n'en avez pas, le gardien du cimetière de Caladon en possède une.

Visitez la ville

Z'an Al'urin se joint à vous si vous êtes démoniaque et lui dites votre vrai nom.
Vous trouvez un groupe de trois ogres dont se moque un elfe. Un mage les oblige à rester dociles. Si vous le tuez, les ogres seront libérés et tueront les elfes.
Vous trouvez M'in Gorad seule dans une pièce. Si vous êtes persuasif, elle vous racontera ce qu'est devenu le clan de la Montagne Noire. Si elle ne veut rien vous dire, tuez-la pour récupérer la lettre qu'elle possède. En partant, vous tombez sur un tueur. Il vous laissera passer, si vous lui dites qu'il travaille pour Arronax.
Si vous avez Virgile dans le groupe, la meilleure manière de procéder est de tuer tous les elfes noirs. Sinon à la sortie de la ville, il vous parlera et vous quittera. Vous pourrez le récupérer plus tard, mais il aura perdu son équipement et sera devenu un véritable lanceur de sort.
Allez à Qintarra pour faire votre rapport à la reine des elfes et à Raven. Celle-ci vous suggère de vous renseigner auprès du temple Panarii à Caladon.





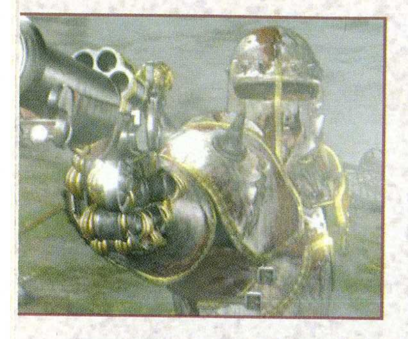


Le clan de la Montagne Noire semble avoir été kidnappé par les envoyés d'Arronax. Nasrudin apparaît être votre seule planche de salut. Vous allez devoir vous mêler aux histoires des anciens elfes pour parvenir à comprendre ce qui se passe ici-bas et pénétrer ainsi dans la dernière phase du jeu.

LA FIN D'UNE LÉGENDE

LE TEMPLE PANARII

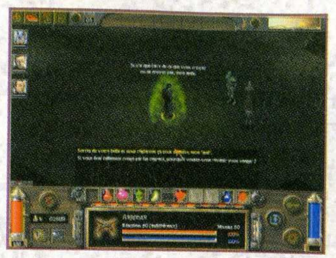
Si vous avez perdu Virgile et voulez le réintégrer à votre groupe, allez d'abord à l'Oignon qui Pleure. Pénétrez dans la salle sur le côté et passez par la trappe. Vous entendez un combat. Virgile est mort et quatre bandits s'apprê-





tent à vous tuer. Quand vous vous êtes débarrassé d'eux, fouillez la pièce. Un parchemin de résurrection vous permettra de ressusciter Virgile. Rendez-vous ensuite au temple.
À l'entrée, lisez d'abord le livre placé dans le hall. Discutez ensuite avec Alexandre pour obtenir plus d'informations. Racontez-lui votre histoire. Il vous suggère de voir l'historien Gunther Wilhem ainsi que l'archéologue Hadrien. Parlez avec les deux en vous faisant passer pour un collègue auprès de l'archéologue. Il vous indique un moyen d'atteindre la tombe de Nasrudin. Suivez ses conseils et fouillez le sarcophage. Prenez le crâne, ramenez-le à l'archéologue. Vous découvrez que ce n'est pas Nasrudin. Discutez ensuite avec l'historien de vos découvertes. Vous apprenez que vous devez aller à Thanatos.
Et là vous avez besoin d'un bateau. Un seul endroit où en trouver : Racine Noire





EN ROUTE POUR THANATOS

Plusieurs solutions s'ouvrent à vous : soit vous l'achetez, 50 000 pièces d'or, le vendeur est prêt à descendre jusqu'à 25 000. Une fois acheté, vous pouvez le tuer pour récupérer votre or. Soit vous le gagnez au jeu en jouant aux dés avec Killian Colvert pour avoir le bateau de Edouard Enseigne (ce dernier vous indiquera les trois possibilités). Soit vous accomplissez les quêtes de Pierre Latige ou vous le tuez. Pour cela vous avez besoin de parler avec le vieux soûlard qui traîne au Vieux Loup de Mer. Volez-lui sa carte au trésor après l'avoir fait boire. Pierre Latige est une des batailles les plus dures du jeu. Dès que vous l'attaquez, des squelettes, très rapides, apparaissent.



THANATOS

Suivez le chemin vers le sud pour découvrir un campement. Fouillez les barriques : vous trouvez un journal de bord. Après l'avoir lu, de nouveaux endroits apparaissent sur votre carte. Le premier n'est pas très intéressant : beaucoup de coffres et quelques créatures. Allez au pont. Traversez et pénétrez sous les arbres. Allez toujours au sud pour découvrir la sortie. Là, une petite maison se niche à l'abri. Nasrudin est encore en vie. Discutez avec lui pour obtenir des informations. Il vous indique comment détruire Arronax : vous devez trouver les ruines de Vendigroth pour récupérer un engin technologique et revenir au cirque de Brodgar, à Rosebourg. Sur votre carte apparaît le passage vers les Landes.

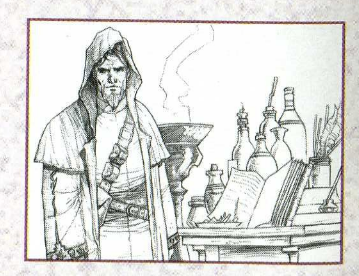
VENDIGROTH

Allez-y. Là, Weldo Rubin vous raconte ses voyages et vous indique la citée de Tulla, la citée des mages. C'est là où vous voulez aller. Rendez-vous dans le bâtiment principal. Empruntez les escaliers du fond. Vous rencontrez Jorian le devin. Celui-ci vous demande de redescendre observer une peinture. Redescendez et notez bien les symboles qui sont dessinés dessus. Vous pouvez revenir et



entrer dans la pièce du fond. Discutez avec Simeon Léminent. Il vous parle de Vendigroth et vous signale que la seule manière de connaître l'emplacement des ruines est de parler avec le fantôme de Pelogien qui apparaît au-dessus de la fontaine vers minuit. Pour y parvenir vous devez ouvrir les portes des baraques fermées à clé dans la cour. À chacun des symboles dessinés correspondent quatre symboles. Il y a en tout seize symboles à actionner quatre par quatre. Vous devez finir par le symbole situé devant la porte qui vous















intéresse. Il suffit de suivre l'ordre qui apparaît sur la peinture dans le hall. Une fois que toutes les portes sont ouvertes, à l'intérieur, vous découvrez une amulette et quatre livres qui vous indiquent l'ordre des symboles à actionner autour de la fontaine. Marchez sur l'étoile, la spirale puis l'espèce de croix à plusieurs branches et enfin la croix enfermée dans un cercle pour finir par le symbole restant. Mettez le médaillon. Pelogien apparaît et vous indique les ruines de Vendigroth.

Avant de partir, si vous avez des affinités avec la magie, vous pouvez devenir maître en passant les tests dans l'arcane voulue en allant voir le maître magicien correspondant à l'intérieur du bâtiment principal. Vous pouvez acheter une potion qui libérera Cynthia Wit de Caladon de sa malédiction de loup-garou en allant voir le maître de la polymorphie. Beaucoup de trésors sont cachés dans les pièces. Vous pouvez les voler mais si vous tuez quelqu'un, toute la citée se retourne contre vous.

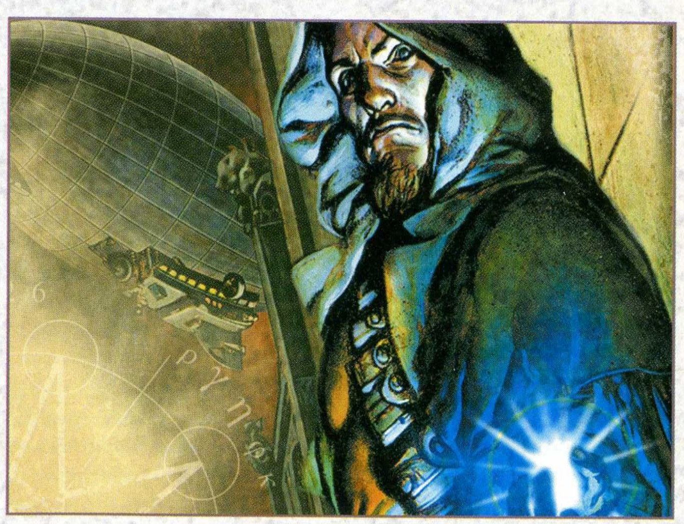
Les ruines de Vendigroth sont un donjon de quatre niveaux. À l'intérieur se terre un nombre astronomique d'araignées de toutes sortes ainsi que des robots. Pour passer d'un niveau à l'autre, vous devez emprunter les conduits. Si vous désirez finir des quêtes, faites-le maintenant, avant de vous rendre au cirque de Brodgar à Rosebourg.



LE NÉANT

Nasrudin vous attend au cirque. Dès qu'il vous voit, il vous demande si vous êtes prêt et vous expédie dans le néant. Votre arrivée ne passe pas inaperçue : une tonne de lézards vous tombe dessus. Après les avoir éliminés, récupérez sur eux une carcasse de lézard. Passez un téléporteur : des Arayas vous attendent. Nettoyez le niveau et descendez les escaliers. Discutez avec Arronax. Empruntez le téléporteur. Fouillez le néant avec de passer le pont. Vous rencontrerez les grands exilés et trouverez de nombreux objets. Les exilés désirent se joindre à vous. Pour Gorgoth, vous devez donner une carcasse de lézard. Pour Kraka-Tur, vous devez lui donner son dernier testament (récupéré dans l'antre de Bellerogrim). De l'autre côté du pont se trouve le palais de Kerghan. Vous y rencontrez le clan de la Montagne Noire, enfin ce qu'il en reste, pas mal de monstres et Kerghan. Pour le battre vous devez être équipé de l'engin technologique de Vendigroth. Si vous voulez le tuer, attendez qu'il essaye de se régénérer pour utiliser l'engin sur lui. Vous pouvez aussi essayer de le convaincre de son erreur de manière pacifique ou vous joindre à lui.





SOLUTION

Empire Earth

Campagne Grecque



Voici une petite aide de jeu sur Empire Earth concernant la première campagne, la Grecque, qui devrait vous aider à améliorer vos stats. Vous pourrez voir directement les positions ennemies ainsi que les endroits où vous pourrez récolter vos ressources, ce qui devrait vous faciliter la tâche et éviter de galérer en cherchant des bouts de cailloux...

Les premiers Hellènes

Point N°01 :
Commencez par déployer vos citoyens afin de récolter les ressources qui se trouvent à proximité puis construisez une caserne afin de former une petite escouade de soldats. Fabriquez un éclaireur canin pour explorer la carte.

Point N°02 :
Envoyez des citoyens récupérer de l'or et du fer à cet endroit ainsi que quelques soldats pour les protéger et éliminer les ennemis qui vadrouillent dans le secteur. Poussez les compétences de vos guerriers à fond puis formez une petite armée.

Point N°03 :
Détruisez les tourelles ennemies en utilisant vos lanceurs de pierres en les gardant à bonne distance. Lorsque les deux tourelles seront

détruites, envahissez le village et détruisez la caserne en priorité afin d'être tranquille. Puis rasez la forteresse si ça vous chante.

Point N°04 :
Détruisez les tours et emparez-vous du dock en utilisant Kalkas. Construisez ensuite des transports et des radeaux de guerre que vous allez upgrader au maximum.

Point N°05 :
Faites accoster vos troupes à cet endroit mais ne commencez pas à vous installer tout de suite.

Point N°06 :
Construisez les bâtiments qui vous sont demandés pour terminer votre mission. Si vous anéantissez les Doriens et leur village, vous gagnerez des points supplémentaires.





Guerriers de la mer

Point N°01 :
Commencez par emmagasiner un maximum de ressources sur cette île et upgrader Pélops et ses fils au maximum. Ne construisez pas de bâtiments superflus et attendez le dernier moment pour bâtir un dock.

Point N°02 :
Construisez « assez éloigné » de la plage afin de ne pas être la cible des navires ennemis puis bâtissez une petite base avec une caserne et un temple. Sortez des lanceurs de pierres, des guerriers et un prêtre.

Point N°03 :
Ce village dispose de toutes les ressources dont vous avez besoin mais pour l'investir, vous devrez faire preuve de patience. Vous pouvez détruire les tours avec les lanceurs de pierres et convertir vos ennemis avec le prêtre. Lorsqu'un ouvrier essaie de réparer un bâtiment, convertissez-le. Lorsque vous aurez pris possession des lieux, vous bâtirez une base plus solide à cet endroit en disposant des tours. Vous allez ensuite upgrader votre capitole ce qui vous permettra de construire un hôpital. Vous pourrez ainsi soigner vos troupes.



Point N°04 :
Prenez un prêtre et deux lanceurs de pierres pour prendre ce village. Commencez par jeter des pierres sur un bâtiment pour attirer des ouvriers puis convertissez-les les uns après les autres. Construisez quelques tours pour vous protéger et essayez de convertir des cavaliers ennemis. Bâtissez aussi un hôpital pour soigner vos hommes. Vous avez maintenant une deuxième base et les ressources coulent à flot.

Point N°05 :
Pour vous emparer de ce village ennemi, vous devrez être très prudent car vous trouverez pas mal de cavaliers. Si vous convertissez quelques ouvriers, bâtissez rapidement un hôpital de manière à soigner les cavaliers que vous aurez convertis.

Point N°06 :
Investissez maintenant cette place et construisez un hôpital car vous aurez encore quelques combats à effectuer avec les ennemis qui se trouvent juste à côté. Pour construire un capitole à cet endroit, vous devrez détruire celui que vous avez déjà. Utilisez pour cela un prophète et le tour est joué.



La guerre de Troie

Point N°01 :
Fabriquez deux prêtres derrière les remparts le plus à gauche possible puis faites entrer les ouvriers qui sont à l'extérieur afin de ne pas les exposer inutilement.

Point N°02 :
Amenez un soldat à cet endroit puis, lorsqu'il sera confronté à l'ennemi, faites-le revenir à la base. Lorsque les ennemis s'attaqueront aux remparts, utilisez vos prêtres pour en convertir un maximum, choisissez des cavaliers de préférence. Protégez le point N°2 avec des tours puis construisez un comptoir et un hôpital pour soigner les ennemis que vous allez convertir.

Point N°03 :
Lorsque vous aurez suffisamment de ressources et que votre territoire sera bien défendu, rendez visite à Ménélas afin que ce dernier se joigne à votre cause.

Point N°04 :
Rendez visite à Achille pour qu'il se joigne aussi à vous.

Point N°05 :
Récupérez Ulysse sur son île et ramenez-le avec lui.



Point N°06 :
Débarquez sur cette plage avec des ouvriers puis construisez quelques tours pour vous mettre à l'abri. Le but maintenant est d'anéantir l'armée ennemie qui se trouve devant la forteresse sans vous faire décimer. Construisez quatre ou cinq tours, puis attirez quelques soldats ennemis vers celles-ci afin de vous faciliter la tâche. Je vous conseille aussi de construire un hôpital pour soigner vos blessés. Lorsque vous aurez décimé l'armée ennemie, vous devrez, avec quelques archers, détruire les deux tours qui se trouvent devant la porte d'entrée. Essayez ensuite de détruire la porte d'entrée, mais vous n'y arriverez pas.

Point N°07 :
Construisez un temple à cet endroit afin de récupérer le fameux cheval.

Point N°08 :
Chargez le cheval avec vos meilleurs hommes pour entrer dans la forteresse puis à l'intérieur vous devrez éliminer les ennemis restants ainsi que le roi Priam. Détruisez ensuite son palais pour terminer la mission.



Le soleil d'Athène

Point N°01 :
Commencez par construire un grenier dans l'enceinte pour emmagasiner le maximum de nourriture afin de produire des troupes.

Point N°02 :
Vous devez conquérir cette cité sans détruire car sinon votre mission sera un échec. Construisez ensuite un hôpital pour y soigner vos blessés. Attendez d'être suffisamment fort pour vous rendre au point N°03.

Point N°03 :
Dès que vous serez en forme et avec suffisamment d'hommes, emparez-vous de ce village pour accumuler un maximum de ressources.

Point N°04 :
Commencez par attaquer les murs de la cité pour faire venir vos nouveaux alliers puis entrer rapidement dans celle-ci pour en prendre le contrôle.



Point N°05 :
Avant de vous attaquer à la dernière cité, construisez quelques tours à proximité pour parer à la riposte ennemie. Lorsque vous recevrez l'ordre de ramener Thésée au temple d'Athéna, ramenez tout simplement ce dernier au temple qui se trouve dans votre base de départ.

Point N°06 :
Inutile de vous occuper de cette base car elle jouera son rôle à la fin de la mission.

3
5

La guerre du Péloponnèse

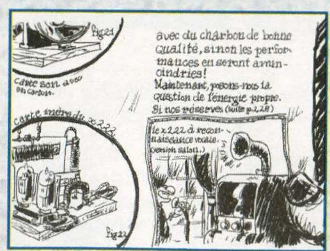
Point N°01 :
Ramenez tout le monde à l'intérieur de la cité et commencez à récolter les ressources dont vous disposez.

Point N°02 :
Fabriquez des navires de guerre puis des diplomates que vous amènerez sur les docks.

Points N°03 et 04 :
Vous devez amener les deux bateaux à ces endroits pour en récupérer six remplis de céréales. Une fois que vous aurez le contrôle des bateaux, ramenez-les rapidement à vos docks même si vous devez passer à travers une flotte ennemie.

Point N°05 :
Rendez-vous à cet endroit pour construire des bâtiments et récolter des ressources qui vous permettront de bâtir une armée consistante. Il ne vous reste plus qu'à nettoyer le reste de la carte pour terminer la mission.







Le jeune Alexandre

Point N°01 :
Commencez par remplir les instructions une à une pour prendre possession des lieux et commencez à récolter des ressources. Ne lésinez pas sur la pierre car à la fin de la mission, vous devrez construire un maximum de tourelles pour protéger votre forteresse.

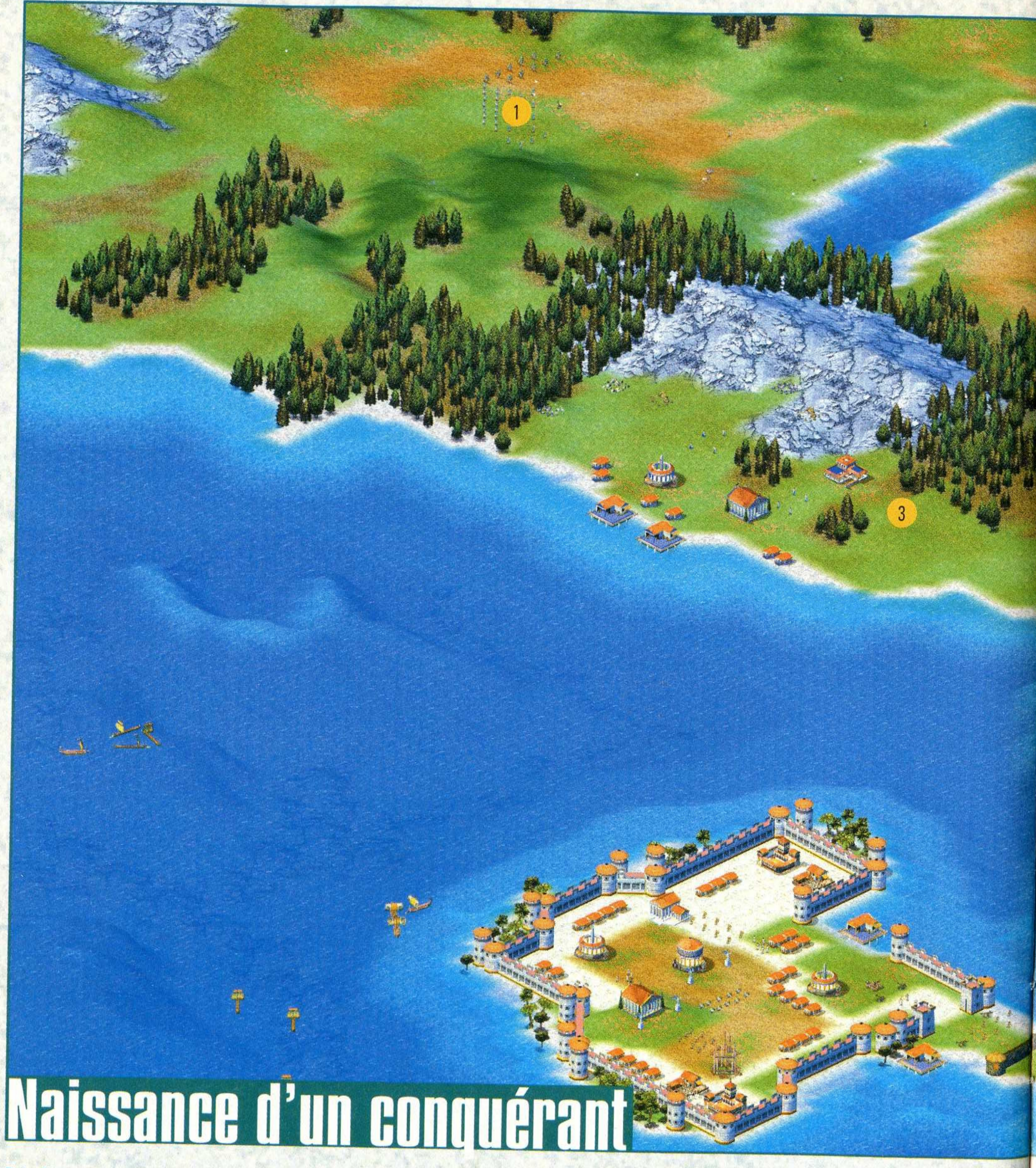
Point N°02 :
Vous pouvez envoyer Aristote sur cette île pour récupérer des plantes en prenant soins d'éviter les cyclones. Cette manip vous rapportera quelques points supplémentaires.

Point N°03 :
Ramenez des troupes et Aristote pour attaquer Sparte en premier. Balancez des séismes et faites pousser quelques volcans pour en venir à bout.

Point N°04 :
Utilisez les mêmes méthodes pour la seconde cité et éliminez toute résistance pour remporter la victoire. À partir de ce moment, je vous conseille de renforcer les défenses de votre cité car vous allez subir une violente attaque ennemie.


...C'EST MOI, ÇA?
LA RUBRIQUE MATÉRIEL
Professeur d'électronique appliqué.


MAIS? CAFÉINE?
VOUS ÊTES PRESQUE TOUT NU!?



Naissance d'un conquérant

Point N°01 :
Vous partirez de ce point avec une belle armée mais avant de vous mettre en route, upgradez vos hommes au maximum.

Point N°02 :
Lorsque vos hommes seront au maximum, allez affronter les Perses qui se trouvent de l'autre côté du fleuve. Lorsque vous les aurez mis en déroute, poursuivez votre chemin vers le sud.

Point N°03 :
Faites une halte dans ce village car vous y reviendrez plus tard.

Point N°04 :
Sauvegardez avant de traverser la rivière car une poche de résistance importante vous attend de l'autre côté.

Point N°05 :
Prenez contact avec la troupe qui se trouve







sur la colline puis emmenez le chef aux docks afin de pouvoir construire des navires de guerre. Upgradez les catapultes pour dégommer les navires qui se trouvent à proximité. Laissez Alexandre dans les parages afin que les catapultes se réparent automatiquement.

Point N°06 :
La malaria et les catapultes affaibliront considérablement les troupes qui sont à l'intérieur de la cité. Lorsque ces dernières seront en infériorité et que vous aurez dégommé les tourelles, il ne vous restera plus qu'à pénétrer dans la cité pour achever votre mission.

Les larmes d'Alexandre

Point N°01 :
Vous démarrerez à cet endroit mais le manque de ressources va vous obliger à piller les villages et les cités qui se trouvent sur cette carte.

Point N°02 :
Réduisez ce village en cendres pour en récupérer toutes les ressources.

Point N°03 :
Anéantissez ce village pour vous approprier toutes ses ressources.

Point N°04 :
Lorsque vous aurez formé une armée suffisamment consistante, attaquez-vous à cette cité et à ses troupes qui sont à l'extérieur. Entrez ensuite à l'intérieur pour en prendre possession et augmenter vos richesses. Vous avez maintenant de quoi former une armée puissante.

Point N°05 :
Mettez en déroute l'armée ennemie qui se trouve de l'autre côté du fleuve mais ne la poursuivez pas car vous devrez soigner vos hommes avant de reprendre la route.

Point N°06 :
Vous devrez détruire ces remparts pour passer une fois que vous aurez anéanti le reste de l'armée ennemie.

Point N°07 :
Il ne vous reste plus qu'une dernière poche de résistance à vaincre avant d'entrer dans la cité pour terminer votre mission.





En détresse

GABRIEL LOPEZ

Quand tout va de travers, que les boyaux se nouent... Quand la gorge se dessèche et que l'angoisse du blocage monte ; que la tête, sans espoir, frappe le clavier, jouer devient très inconfortable. Mais, que faire ? Courir aux toilettes ? Brûler un cierge à Sainte-Rita des causes perdues ? Piller le chocolat ? Souriez... Grâce au remède magique du prof Maboulette, plus de tracas, fini l'embarras. Vite, vite, une dragée d'En Détresse, et des myriades de bulles rafraîchissantes dégagent les bronches, purgent les énigmes, débouchent les portes secrètes. En Détresse fait du bien là où ça coince. Envoyez vos feuilles de diagnostic à : EN DETRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou crack@joystick.fr. Si vous connaissez des remèdes, envoyez-les aussi.

Questions

HOMEWORLD

Je suis, si on peut dire, bloqué dans la 14e mission « Le pont des soupirs » de Homeworld. Je n'arrive pas à détruire le générateur qui empêche le passage dans l'hyper-espace. J'ai bien une petite idée, qui est de récupérer le plus grand nombre de frégates à canon ionique ennemies et ensuite de les utiliser pour attaquer le générateur. Mais c'est très, très, très, long. Alors si vous avez une solution plus rapide pour finir cette mission, merci.

Réf.: N°13401, Nico

ARCANUM

Bonjour à vous, grands lecteurs de Joystick et fans d'Arcanum. Comme vous vous en doutez, j'ai un piti blêm dans ce jeu fort sympatique. Le voici : je n'arrive pas à trouver le cœur de pierre (permettant de créer la clef de fer) pour accéder à l'entrée secrète du clan des forgerons. Je pense que ce « cristal » se trouve dans le cimetière du même clan, mais je ne le trouve pas (le cimetière). Merci d'avance à la personne qui pourra me montrer le chemin vers la lumière.

Réf.: N°13402, DRAGON SLAYER

OUTCAST

Aide SVP ! Eh oui, j'ai acheté le DVD n°3 ! Outcast est super, il me rappelle un jeu sur PSX (quoi un jeu console ? Argh ! Que les esprits des carottes me pardonnent!) peu connu : Perfect Assasin. Bon, en tout cas, je suis bloqué sur le deuxième monde. Je dois mettre les clés des essences dans les emplacements correspondant à chaque temple. J'ai les trois (Ka, Eluee et Gandha) et j'ai récupéré Faé grâce à Naar. Lorsque je place la troisième, j'ai droit à une scène qui me montre des escaliers qui montent et le quatrième emplacement qui apparaît, mais ceux-ci redescendent tout de suite ! Comment faire pour que le mécanisme reste en place ? ! (J'ai mis les trois clés dans les emplacements correspondants et j'ai essayé de les mettre aussi dans les emplacements inverses, grâce à la tablette du Shamaz)... Un bug ? Je ne pense pas, la version est censée être débuggée... Merci d'avance et que les Supercarottes soit avec vous !

Réf.: N°13403, SuperLapinou

BALDUR'S GATE 2

Oscour, oscour, oscour ! Voilà, j'ai un p'tit problème. J'essaye de reconstituer le Crom Faer. J'ai déjà trouvé les gants de force d'ogre ; le marteau de tonnerre, je l'ai ; j'ai récupéré le parchemin sur le corps de Thaxll'ssylia ; mais je ne trouve toujours pas la ceinturon de force des géants des glaces... Alors ? Où est-il please ? Une dernière chose, vous auriez pas un truc pour pouvoir me débarrasser des Flagelleurs mentaux facilement ? Merci d'avance. Tchaô.

Réf.: N°13404, Yoann

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Help ! Je suis bloqué à la troisième mission du fantastique RTCW. Je suis incapable de finir la mission :-((Pour finir, je dois grimper dans un camion. Il y a un câble entre deux bâtiments sur lequel j'essaye de traverser sans succès. À chaque fois, un des gardes actionne l'alarme. Et comme je ne peux pas le réduire au silence depuis ma position, rien à faire. Merci de votre collaboration.

Réf.: N°13405, Cooli

POOL OF RADIANCE, RUINS OF MYTH DRANNOR

Une petite question, juste une pitite question, pour les nombreux (j'espère bien) joueurs de Ruins of Myth Drannor. Comment dois-je faire pour libérer le magicien emprisonné dans le rocher ? Paske je n'y arrive pas. J'ai manipulé le rocher dans tous les sens, mais il n'est pas du tout coopératif. Je parie que c'est encore un truc de castor, mais, mais... Merci pour toute aide.

Réf.: N°13406, Volgar

ATLANTIS 2

Je suis arrivé à la deuxième énigme chez les Aztèques et je bloque à cet endroit. Je ne comprends pas comment fonctionne le boulier aztèque. Comment positionner correctement les billes et bâtonnets pour résoudre cette énigme ? Que faire ? En vous remerciant de votre aide.

Réf.: N°13407, Tricia

Réponses

PROJECT IGI

Réf.: 13005@archi

Pour l'invulnérabilité, il existe seulement un crack à lancer après le jeu. Tu le trouveras, je pense, sur Google en tapant « crack igi » (attention, ce n'est pas un crack pirate, il ne permet que d'être invulnérable et avoir des munitions infinies). Bon courage.

LASKOV

MARTIAN GOTHIC

Réf.: N°13006, Thomas

Salut Thomas. En effet, pour entrer dans la salle du Mood, tu dois boucher le trou du couloir avec le ballon sauteur. Pour gonfler

ledit ballon, il faut que tu te procures la pompe à bicyclette. Tu trouveras cet objet bien utile, ainsi qu'un respirateur, une fois dans l'Arboretum (le parc botanique) en allant dans l'antichambre du recycleur (il faut d'abord tuer le Trimorph qui s'y trouve). Bonne chance pour la suite.

Sylvain

GALBUR'S BETE 2

Réf.: N°13066, HappyHalloween

- Gandolf le très-gros-bill préconise :

Alors voilà mon conseil : tu prends un petit couteau suisse et tu t'amputes des doigts coincés. Tu mords très fort dans le manche dudit couteau, tu sors son grand frère (genre épée à 3 mains +13) et sautes sur les méchants morts-mais-pas-tout-à-fait-quand-même, tu pries très fort, et tu n'oublies pas de demander à ton ami le curé de prier très fort lui aussi et à ton autre ami Paf-dans-ta-gueule-Oups-chuis-en-train-de-perdre-mon-slip-de-guerre le barbare de taper avec sa hache +Beaucoup. Au pire tu négocies avec Foutrax. Et si ça marche pas, bah t'as plus qu'à te faire moine...

- Quant à lui, Volgar conseille :

Utilise ton magicien, banane ! Un petit « Décapsule » devrait normalement faire sauter le sortilège de protection de la porte des cabinets et libérer tes doigts meurtris. Tu n'as plus qu'à t'esquiver en douce, après un petit « Tourista niveau 7 » lancé sur le groupe de morts-vivants (aucun jet de protection !). Et voilà, ils vont se battre jusqu'à la destruction (eh non, pas la mort) pour le douteux privilège de l'usage des cabinets (un conseil, planque tes parchemins de sorts !). Pour les sorcières, ce sera plus coton, car elles sont immunisées contre « Tourista ». Je conseille une « Potterisation » grâce au sort du même nom. Si ça réussit, tu devrais voir une pâte verdâtre (cerveau liquéfié) sortir par leurs oreilles. Quant à Foutrax, je conseille le lancement d'enclume anti-magique naine (Brisecrâne +5, trouvée dans la forge du GaiLuron, en forêt d'Enbéton).

- Mais Darkmatter résout le problème à sa façon :

Cher HappyHalloween, pas de panique, Darkmatter vient à ton secours. Ton problème n'est qu'un banal problème de citrouille défectueuse. As-tu bien vérifié la version ? J'ai eu exactement le même problème (vampires compris) avec le modèle 1.3B. Patche le jeu avec la dernière version de potiron (V. 1.4C à bandes jaunes) et tout devrait rentrer dans l'ordre. Maintenant, si tu cliques sept fois sur la porte en appuyant sur Alt et Insert, surprise ! Un écran bleu avec des inscriptions incompréhensibles apparaît. Tu redémarres le jeu, et là, plus rien ! Plus de zombies, plus de vampires, plus de Foutrax. Plus de problèmes !

Gandolf, Volgar, Darkmatter

BALDUR'S GATE 2

Réf.: N°13104, Killer Gordon

Ha ha ha, on veut piquer l'anneau de Gaxx ? (Bien que la liche s'appelle Kangax, l'anneau est nommé anneau de Gaxx ou Gaax, encore un trait de génie des traducteurs qui traduisent aussi Frodo en Frodon, mais passons.) En complément de l'explication de Red Max Pingouin (Joystick n°132), tu trouveras la troisième liche dans le district de sortie d'Atkhatla. Quand tu rentres dans ce district, juste au-dessus de tes persos se trouve un bar. Une fois rentré dans le bar, il y a une porte secrète sur le mur derrière le bar vers la droite. Cette liche possède une lame soleil très très pratique contre les morbacks (les morts-vivants, pas les morbacks des morts-vivants). La quatrième, c'est Kangax (Gaxx) elle-même. Elle se trouve dans le district des docks, juste dans la maison en bas des escaliers où se trouve un bar sur deux étages (au-dessus de Xan, ou si tu préfères la porte à gauche de la guilde de Maevar). C'est elle qui possède la tête sous sa forme liche. Elle est assez facile à tuer (use piege Luke), mais lorsqu'elle prend sa forme « cerveau volant » (ha ha ha), elle est beaucoup plus redoutable. En fait, il faut des armes +3 ou plus pour la toucher (cf. réponses dans Joystick n°124). Alors conseil : prends ton perso le plus balèze, booste-le à fond, n'oublie pas une protection contre la mort, et attaque Kangax avec une épée genre « Carsomyr » (vive les paladins).

- Au fait, il y a un bug plus ou moins majeur dans Baldur's 2. Lorsque Phaere convie vos persos à la rejoindre à l'entrée de la cité des elfes noirs pour tuer un Beholder (Spectateur pour les incultes), il ne faut surtout pas lui parler deux fois de suite, même si c'est possible. Mais attendre qu'elle se soit téléportée, car le deuxième dialogue est uniquement réservé pour l'endroit (S-E de la ville) où se manifestera le spectateur et où vous rejoindrez Phaere. Si vous lui parlez quand même une deuxième fois, quand vous la rejoindrez pour tuer la vile créature, elle ne voudra rien vous dire, et le Beholder n'apparaîtra jamais (vu que c'est en lui parlant que l'action s'enclenche). Je signale ça pour ceux qui n'y sont pas encore ou qui triment comme des malades devant ce problème ! J'ai dû recommencer quatre fois et chercher pas mal de temps pour trouver cette saloperie de bug de... Bonne nuit (car tu vas y passer la nuit sur cette liche!) et A+.

FREDPTE, Hackbar

ARCANUM

Réf.: N°13201, Slashr

Salut à tous. Pour passer le col de Harden (Hardin's Pass), il faut que tu cliques dessus sur l'écran de la carte du monde (globe bleu en haut à gauche). Quand ton groupe y est arrivé, dirige-toi vers la gauche pendant une ou deux minutes. Tu remarqueras que le globe bleu en haut s'efface. A partir de ce moment, suis le chemin (direction sud) entre les broussailles, en combattant les quelques monstres au passage, et tu te trouveras de l'autre côté de la montagne. Une fois cette manip effectuée, tu pourras passer par le col sans t'y arrêter, ce qui est super-pratique ! Vive Arcanum, vive Orfraie (oups).

F@s, DRAGON SLAYER

BALDUR'S GATE 2, THRONE OF BHAAL

Réf.: N°13204, Jean-Phi.

Oyez, oyez, tueurs de dragons et autres démons ! Paladins héroïques et sorciers maléfiques ! Les réponses à vos questions par moi arriveront ! Vous qui cherchez le mystérieux artefact d'Amkhetran, votre appel a été entendu. Le nain forgeron ne forge qu'un seul type s : une armure (habit) faite à partir d'un habit trouvé dans Baldur's Gate 1, d'un autre trouvé dans Baldur's 2, et enfin un troisième, dans Throne of Bhaal. Retournez dans votre passé (BG 1), au premier étage de l'auberge du Brasamical, vous trouverez la culotte dorée. Puis dans BG 2, retournez dans la riche cité d'Athkatla. Dans le district du pont (quête de la rançon), Welther vous donnera le pantalon d'argent ; puis dans Throne Of Bhaal au chapitre 9, vous trouverez les braies de bronze. Vous aurez alors une fabuleuse machine (c'est la surprise, Hé Hé !). Hackbar a parlé et vous a transmis la vérité !

Hackbar, FREDPTE

LOUVRE, L'ULTIME MALÉDICTION

Réf.: N°13302, Fabienne

Salut, si j'ai bonne mémoire, il faut aller tout au bout du couloir en laissant le feu de cheminée dans son dos, et à droite tu trouveras une petite porte... Bon courage pour la suite !

Rémi

COMMANDOS 1

Réf.: N°13303, Creosote

Hi sir ! Slt creosote. je vais essayer de t'aider à mon jeu préféré, Commandos. En fait, c'est tout simple. Occupe-toi de nettoyer tout l'intérieur de l'enceinte. Liquide aussi les quelques soldats isolés qui patrouillent sur la rive nord, à l'est (en silence, par exemple au snipe), cache bien les corps pour que la patrouille des quatre soldats ne te remarque pas, tu n'auras pas besoin de les tuer. Ensuite, ouvre la barrière et prépare ton camion juste à l'entrée de l'enceinte. Mets tous tes commandos à l'intérieur sauf l'artificier. Pose une bombe à droite des citernes, de façon à faire sauter aussi le petit baraquement au-dessus. Synchronise les actions pour que la patrouille ne te voit pas. Dès que tu as mis la bombe, fonce au camion et fais partir le camion le plus vite possible vers la route. Et voilà, le tour est joué. Bonne chance ! Et aussi pour la suite, tu verras la vingtième mission...

Mamat

Jeux Crack

Les jeux sur ordinateur, à Joystick, nous sommes tombés dedans tout petits... Rien d'étonnant à ce que bidouille, bricole, codes et autres trafics de patches artisanaux nous soient familiers. Nous espérons que tous ces trucs, patiemment assemblés et vérifiés, vous faciliteront la vie lors des passages pénibles ; ou plus simplement, vous aideront à mieux profiter de vos jeux favoris. N'oubliez pas, les Jeux Cracks, c'est avant tout votre rubrique. Pour toute suggestion, critique, idée, réaction, déclaration, etc. soit vous écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, soit vous nous expédiez un courrier électronique à l'adresse internet : crack@joystick.fr

HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS

Harry, après une enfance plutôt malheureuse, vient juste de découvrir qu'il était destiné à une carrière dans la magie. Jeune apprenti sorcier, le voici lancé dans les mystères de la fameuse école de sorcellerie de Poudlard. Heureusement, pour parer aux difficultés, en plus des tours de sorcellerie, il a gravé quelques codes secrets sur sa baguette. Codes compatibles avec l'installation française v. 1.55 Azerty de la baguette magique.

- Directement pendant le déroulement de la partie, tapez (à vitesse régulière) l'un des codes suivants :

CODE EFFET

Harrygetsfullhealth : Remonte l'éclair de vie au maximum.
Harrynormaljump : Grand saut.
Harrysuperjump : Super grand saut.

LE MENU DE DEBUG

Harrydebugmodeon : Lorsque ce code est tapé avec succès, si vous allez dans le menu « score/dragées/cartes » , une inscription « debug » est apparue. Abandonnez alors votre partie en cours, pour rejoindre le menu principal (celui avec Harry Potter marqué en gros) du jeu. Trois nouvelles options sont disponibles à présent : level select, language et credits. La première option permet d'accéder à toutes les missions du jeu (cliquez sur la mission à charger). L'option « language » permet d'écouter ou lire tous les dialogues du jeu (Echap pour sortir). Quand vous serez lassé du menu debug, tapez simplement F7 pendant une partie pour désactiver le mode debug.

QUELQUES ASTUCES

- Dans les endroits sombres, pour vous éclairer un peu, utilisez la baguette uniquement pour créer des étincelles (sort raté).
- Quand vous ouvrez des coffres ou renversez des marmites, placez-vous collé juste devant, pour rattraper au vol les dragées expulsées sans vous fatiguer à les chercher partout ensuite.
- Avant un saut demandant de la précision, orientez votre vue au maximum vers vos pieds, pour mieux voir le sol. Vous sautez exactement pareil quelle que soit la position de la caméra. Ainsi vous pourrez déclencher le saut au meilleur moment.
- Lors des poursuites en balai volant (Quidditch, etc.), placez-vous un peu plus haut que l'objet ou la personne suivie, de manière à fondre sur lui au bon moment, et éviter d'éventuels projectiles.
- Même si votre santé est au maximum, dès que vous les touchez, les chocogrenouilles disparaissent. Conservez-les pour les besoins réels.
- En utilisant plusieurs fois de suite votre premier type de sort (Ticendo) sur les « tortues » lance-flammes, vous pourrez les repousser et les faire tomber dans tout trou disponible, une fois qu'elles seront sur le dos.

MYTH 3 : THE WOLF AGE

Aux temps anciens et obscurs de l'âge du Loup, une poignée d'humains résiste désespérément aux hordes monstrueuses des Myrkridias. La situation se dégradant de jour en jour, tout espoir est-il donc perdu ? Mais, que signifie cette comète traversant le ciel ? Quelles sont ces rumeurs à propos du jeune guerrier défiant avec succès les armées des ténèbres ? Voici quelques codes pour aider Connacht le héros dans sa lourde tâche. Codes testés sur la version 1.01 build 137 française (voix en V.O.), clavier AZERTY, pour la campagne solo.

- Lancez Myth 3 et chargez ou commencez une partie. Pour activer les fonctions suivantes, pendant le jeu, appuyez sur les combinaisons de touches correspondantes, (vérifiez que le pavé numérique est verrouillé en position « num lock » et utilisez le [Ctrl] de gauche).

COMBINAISON DE TOUCHES EFFET

[Ctrl] + [Alt] + [plus du pavé numérique] : Victoire mission en cours.
[Ctrl] + [Alt] + [moins du pavé numérique] : Échec mission en cours.

CHOIX DE MISSION

À partir du menu principal, quand vous cliquerez sur « Nouvelle partie », appuyez simultanément sur la touche [MAJuscule gauche]. À présent, toutes les missions solo du jeu sont disponibles dans la boîte de sélection du menu suivant.

UNE NUIT EN ENFER

Juste une petite astuce pour la version française de ce jeu d'horreur abondamment fourni en vampires et effets gore :

- Pour récupérer de la santé, il existe un moyen autre que l'usage des medi-kits. Il s'agit de planter un pieu dans le cœur d'un vampire. À chaque vampire épinglé, hop ! 20 points de vie de récupérés. Pour faciliter l'opération, il suffit de tirer à la tête ou dans les jambes du monstre, pour qu'il tombe par terre. Et, une fois au sol, de vite lui planter le pieu en bois (du chêne !), avant qu'il ne se régénère.

TECHNOMAGE

Le monde de Gothos est scindé en deux : les Dreamers, peuple magicien, et les steamers, as de la technologie. Melvin est l'un des rares à comprendre un peu des deux spécialités, ce qui l'aidera peut-être à résoudre les calamités qui s'abattent sur son pays. Voici un petit patch pour, dès le

départ, donner beaucoup de capacités supplémentaires à notre héros. Patch pour la v. f. Azerty (ou la v. o. Qwerty) de Technomage.

- Commencez une partie et créez une sauvegarde de jeu, si vous n'en aviez pas déjà une à consacrer à cette astuce. Sortez du jeu et allez dans le répertoire de Technomage, puis dans le dossier nommé « Saves » contenant toutes vos sauvegardes existantes. Les sauvegardes de jeu sont nommées de la manière suivante : TMN_XX.TSG (ou XX est un nombre de 01 à 10). Choisissez la sauvegarde que vous désirez bricoler. Faites-en un duplicata de sécurité, au cas où. Lancez un éditeur hexadécimal (Hexedit ou équivalent, voir sur les CD de Joystick).
- Chargez la sauvegarde désirée dans l'éditeur hex. Cherchez la liste d'offsets spécifiée (vous trouverez les 26 offsets à peu près aux deux tiers du fichier). Si vous partez d'une sauvegarde faite au tout début du jeu, vous verrez que ces adresses ne contiennent que des 00. Il va falloir les modifier en 01. Si par hasard, il existait déjà une valeur à l'adresse spécifiée, laissez-la.

DES ARMES, SORTS, PROTECTIONS :

- Pour avoir dans vos capacités d'inventaire (touche I) toutes les armes (épée, arc, masse...), tous les sorts (éclair, boule de feu...), tous les objets de défense, et tous les outils, modifiez en 01, les 00 que vous trouverez en :

4B18, 4B1C
4B20, 4B24, 4B28, 4B2C
4B30, 4B34, 4B38, 4B3C
4B40, 4B44, 4B48, 4B4C
4B50, 4B54, 4B58, 4B5C
4B60, 4B64, 4B68, 4B6C
4B70, 4B74, 4B78, 4B7C

METTRE DES OBJETS DANS L'INVENTAIRE :

- Toujours en modifiant la même sauvegarde, si vous désirez placer des objets dans l'inventaire, il faut aller aux offsets compris entre4F14 et 4F49. Etant donné qu'un objet est décrit cette fois-ci, sur 2 octets (soit 4 digits hex de valeur entre 0 et F), le sac de Marvin ne pourra contenir que 27 types différents d'objets.
- Pour placer les objets choisis dans votre sac, il suffit de remplacer la séquence hexa. FF FF qui signale une case d'inventaire vide, par le code de l'objet désiré (voir liste), de la manière suivante :
- Le premier octet (2 Digits) sera l'identifiant (en hexadécimal), suivi par le second octet mis à 0 (soit 00 en hex). Par exemple : pour obtenir 6 flèches, placées dans la première case de mon inventaire, j'irais en 4F14, où j'écrirais 1B, puis 00 en 4F15. La deuxième case de mon sac qui contiendrait un autre objet commencera en 4F16 et ainsi de suite. Mais comme pour chaque objet, il faut également une quantité, pour les flèches, j'irais aussi en 4B80 écrire la quantité désirée (6 ici).

LISTE DES OBJETS DE BASE :

Identifiant	Description	Quantité	Remarques
1B	Flèches normales	4B80	(si valeur FF flèches infinies)
1C	Flèches de feu	4B84	(si valeur FF flèches feu infinies)
1D	Flèches à eau	4B88	(si valeur FF flèches eau infinies)
1E	Petite potion de soins	4B8C	-
1F	Grande potion de soins	4B90	-
20	Petite potion 2 en 1	4B94	-
21	Grande potion 2 en 1	4B98	-
22	Petite potion de mana	4B9C	-
23	Grande potion de mana	4BA0	-
24	Herbe antidote	4BA4	-
25	Potion antidote	4BA8	-
26	Cube magique donne force	4BAC	-
27	Cube magique donne intelligence	4BB0	-
28	Cube magique donne constitution	4BB4	-
29	Cube magique donne mysticisme	4BB8	-
2A	Clef en cuivre	4BBC	-
2B	Clef en argent	4BC0	-
2C	Clef en or	4BC4	-
2D	Clef en acier	4BC8	-
2F	Torche	4BD0	-
31	Boussole	non	-
32	Craie pour marquer chemin	4BDC	-

NOTES :

Pour les débutants dans l'utilisation d'Hexedit, rappelons que cet utilitaire comporte une petite fenêtre en haut à gauche, affichant l'adresse précise (ou offset) de la case cliquée directement à l'écran. Et que la colonne de nombres hexadécimaux la plus à gauche, donne l'adresse de début de chaque rangée de cases. Vérifiez aussi, que vous êtes en mode remplacement et pas insertion des valeurs (dans le menu « edit », l'option « insert » doit être non cochée). En cas d'erreur de manip, le jeu va se planter au moment du chargement de la sauvegarde modifiée. Aucune importance... Effacez la sauvegarde fautive et repartez sur une nouvelle copie, créée à partir de votre backup de sécurité. À noter que certains objets (torches n'apparaissant dans l'inventaire que si elles sont utiles dans le niveau en cours). - Une petite astuce pour finir : dans le jeu, pour accélérer le lent défilement des textes lors des discussions avec d'autres personnages, restez appuyé sur le bouton gauche de la souris sans arrêt.

AQUANOX

Ça devait arriver ! Les calottes polaires ont complètement fondu. Un taux de pollution record sur Terre associé au réchauffement climatique ont poussé les survivants à s'établir sous la mer... En tant que capitaine de sous-marin de combat, il vous faut survivre dans la jungle mortelle des abysses. Voici quelques bouteilles d'Heliox pour la V. F. Azerty d'Aquanox :

LE CHEAT MODE

Si vous ne disposez pas d'un raccourci vers le jeu, créez-en un, puis... Cliquez sur ce raccourci (icône du jeu) avec le bouton gauche. Allez aux « propriétés ». Dans la ligne « cible », vous verrez le chemin d'accès au programme. C'est là que, derrière « Aqua.exe », vous devez rajouter les paramètres suivants : -redrum -stendek (séparés chacun par un espace). Cliquez sur « Appliquer », et voilà, le cheat mode prêt à fonctionner.

- Lancez le jeu, et chargez une partie. Dès que vous serez dans le cockpit de votre sous-marin, appuyez sur l'une des touches suivantes pour obtenir quelques effets intéressants.

TOUCHE EFFET

F7 : Sous-marin indestructible. Retaper le code pour désactiver l'effet.
F8 : Sous-marin invisible. Activé/Désactivé.
F10 : Mission accomplie, avec retour automatique à la base.
F11 : Mission accomplie, avec déclenchement manuel du retour à la base (propulsion dipolaire).
F12 : Echec de la mission.

Tous les jeux de **A** comme **Astuces**
à **Z** comme... **Zolutions** !

3615 joystick 2,21 F/mn

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

